

Leçons à retenir :

1. Amenez autant de pièces que possible sur des cases agressives avant de tout miser sur l'attaque.
2. En pratique, il est généralement plus difficile de défendre que d'attaquer.
3. Un clouage sur toute autre pièce que le Roi n'est jamais absolu. La pièce clouée peut soudain se déplacer et faire des dégâts considérables.
4. La percée décisive exige souvent un sacrifice.

Les sacrifices classiques

On trouve dans les manuels consacrés aux sacrifices toutes sortes de combinaisons classiques : le sacrifice ♖xh7+ suivi de ♜g5+, le double sacrifice de Fou en h7 et g7, etc. Il existe par ailleurs un certain nombre de mats codifiés, comme le mat d'Anastasia (avec un Cavalier en e7, un sacrifice en h7 suivi du mat sur la colonne h) et le mat de Boden (contre le grand roque, ♖xc6+ suivi de ♚a6#). Impossible de prétendre devenir un bon joueur d'attaque sans connaître ces idées standard qui constituent d'une certaine manière le vocabulaire de base de l'attaquant. Mon objectif ici étant de montrer comment intégrer à notre stratégie d'ensemble les concepts fondamentaux du jeu, je m'abstiendrai de présenter une liste exhaustive de tous ces schémas d'attaque.

Avec un peu de chance, vous arriverez de temps en temps à placer un de ces concepts dans sa forme « pure ». Dans ce cas, il suffira de bien vérifier que tout fonctionne comme prévu, et le point tombera tout cuit dans votre escarcelle. Malheureusement, nos adversaires sont rarement si

coopératifs, et par conséquent, lorsqu'une de ces idées se présente sur l'échiquier, c'est sous une forme plus ou moins diluée. Dès lors, il faut se donner beaucoup de mal pour déterminer si le sacrifice est correct ou non. Il se peut même qu'il soit trop complexe pour une analyse précise – il faut alors se fier à son jugement intuitif. Si vous êtes plutôt un joueur d'attaque, alors vous serez sans doute prêt à prendre le risque d'un sacrifice peu clair, tandis qu'un joueur plus positionnel verra les choses autrement. Le style personnel de chacun entre donc en ligne de compte.

Dans la partie que voici, on ne sera pas surpris d'apprendre qu'Alexei Shirov, voyant la possibilité de sacrifier son Fou sur la case h7, n'hésite pas un instant à s'emparer du pion.

Partie 8**A. Shirov – D. Reinderman**

Wijk aan Zee 1999

Défense Sicilienne, variante Taimanov

1.e4

Pour plus de commentaires sur ce coup, voir la partie 3.

1...c5

Le coup constitutif de la défense Sicilienne, une des ouvertures les plus jouées de nos jours. Pourquoi cette popularité ? Parce que c'est une ouverture combative qui permet aux Noirs de lutter non seulement pour l'égalité, mais aussi pour l'avantage. L'inconvénient, c'est que les Blancs obtiennent souvent une initiative précoce : avec les Noirs, il faut se méfier sous peine

de succomber à une attaque éclair.

2. ♖f3

Les Blancs voudraient bien jouer d4, mais l'immédiat 2.d4 cxd4 3. ♔xd4 est mauvais à cause de 3... ♘c6 avec gain de temps. C'est donc le Cavalier qui se prépare à reprendre en d4. On voit aussi fréquemment 2.c3 (voir partie 30), toujours pour préparer d4, mais cette fois avec l'idée de reprendre avec un pion.

2... ♘c6

Les Noirs ont de nombreuses possibilités ici, notamment 2...d6 (partie 10) et 2...e6 (partie 20).

3. ♘c3

Même si 3.d4 est parfaitement jouable, les Blancs préfèrent parfois éviter certaines lignes par 3. ♘c3. Par exemple, après 3.d4, les Noirs peuvent rentrer dans le très populaire système Sveshnikov par 3...cxd4 4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 e5. Si le conducteur des Blancs n'a pas envie de jouer ces positions, il peut utiliser 3. ♘c3 pour compliquer la tâche de l'adversaire. En effet, sur 3... ♘f6, on dispose alors de 4. ♗b5 et nous avons transposé dans une Rossolimo (2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5) en ayant là encore évité certaines lignes. Dans les monographies spécialisées sur la Sicilienne, vous verrez que l'ordre des coups proposé pour les grandes lignes est généralement très standardisé, laissant malheureusement dans l'ombre bien des subtilités cruciales en pratique.

3...e6

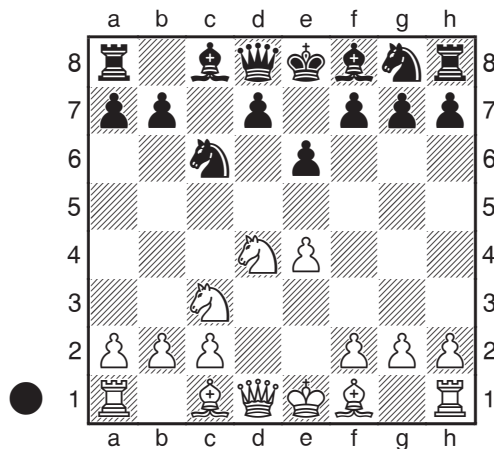
Les Noirs optent pour un coup flexible qui leur laisse la possibilité de transposer dans divers systèmes.

4.d4

La partie s'engage sur la voie de la Sici-

lienne ouverte standard, mais il était encore possible de jouer une Rossolimo par 4. ♗b5.

4...cxd4 5. ♘xd4 (D)



Cet échange du pion c des Noirs contre le pion d des Blancs est caractéristique de la Sicilienne. Le changement de structure de pions qui en résulte est à la base de toute la stratégie à venir des deux côtés. Les Noirs ont un pion de plus au centre, ce qui constitue un atout positionnel ténu, mais bien réel. De leur côté, les Blancs vont pouvoir mobiliser très facilement toutes leurs pièces mineures, avec très probablement une légère avance de développement à la clé. Les grandes lignes de la bataille à venir se dessinent : avance de développement et prise d'espace au centre pour les Blancs, en échange d'atouts positionnels à long terme pour les Noirs.

5...a6

Les Noirs s'orientent vers le système Taimanov, dans lequel on retarde le coup ...d6 pour se donner la possibilité de développer activement le Fou de cases noires, en c5 ou b4. Le coup 5...d6 aurait transposé dans le système Scheveningue (avec des

pions en d6 et e6), tandis qu'après 5...♘f6, plusieurs options restaient ouvertes (voir partie 20).

6. ♖e2

Les Blancs ont l'embarras du choix, mais Shirov se contente de terminer le développement de son aile-roi pour roquer rapidement.

6... ♞ge7

Nous sommes maintenant vraiment dans le système Taimanov. L'idée derrière le coup du texte est de poursuivre par ...♞xd4 suivi de ...♞c6 avec un gain de temps sur la Dame blanche. L'ennui, c'est que les pièces qui restent sont mal placées pour défendre l'aile-roi des Noirs.

7.f4

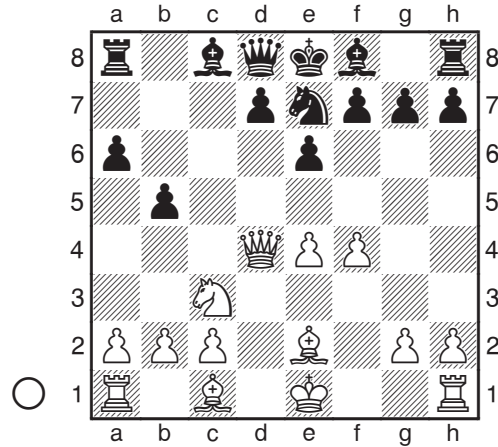
L'un des coups les plus logiques, mais les Blancs en ont essayé plusieurs dans cette position. En effet, maintenant que la case f2 est disponible, la manœuvre ...♞xd4 et ...♞c6 se heurte à ♔f2. La Dame est très bien postée sur cette case, notamment parce qu'après ♕e3, les Blancs auront une pression considérable sur les cases noires de l'aile-dame adverse. Qui plus est, depuis f2, la Dame sera en mesure de contribuer à une éventuelle attaque de mat qui pourrait débiter par f5.

7... ♞xd4

Les Noirs peuvent retarder cet échange, mais il faudra le jouer tôt ou tard, sans quoi le Cavalier e7 gênera le développement de l'aile-roi.

8. ♔xd4 b5 (D)

Si 8...♞c6, alors 9. ♔f2 bien sûr. Les Noirs retardent donc ...♞c6 en espérant que les Blancs vont commettre l'erreur de jouer ♕e3 qui couperait la retraite vers f2.



9.0-0

La Dame peut encore attendre.

9... ♔c7

Les Noirs poursuivent le développement de l'aile-dame, et maintenant que la case c5 est couverte par la Dame, il y a quelques petites idées comme 10...♞f5 dans l'air.

10. ♔f2

La diagonale a7-g1 devenant passablement dangereuse, la Dame se retire de son plein gré. Il s'avère que les Noirs n'ont rien de mieux que ...♞c6 – sans quoi il serait impossible de développer l'aile-roi – ce qui fait qu'ils n'ont rien obtenu en retardant ...♞c6.

10... ♞c6

Par rapport à une Sicilienne normale, il manque deux Cavaliers : un blanc en d4 et un noir en f6. Le potentiel d'attaque des Blancs s'en trouve diminué, mais deux autres facteurs jouent légèrement en leur faveur. Premièrement, les Noirs n'ont pas de Cavalier pour défendre l'aile-roi, ce qui fait qu'il reste possible d'y monter un assaut en dépit du matériel quelque peu réduit. Deuxièmement, il n'y a aucune pression sur e4, ce qui donne aux Blancs les

coudées plus franches que d'habitude pour manœuvrer. Il n'en reste pas moins que ce système est parfaitement jouable avec les Noirs, les Blancs n'ont qu'un avantage très marginal.

11. ♖e3

Le coup naturel, qui lorgne ostensiblement sur les cases c5 et b6.

11... ♗e7

La meilleure case pour ce Fou, qui doit défendre une aile-roi vulnérable.

12. a4!?

Shirov aurait naturellement pu continuer à se développer par 12. ♖ad1, mais les Blancs doivent anticiper ce que sera leur plan une fois les pièces sorties. Pour l'instant, il ne faut pas trop songer à une attaque directe à l'aile-roi, car les pièces ne sont pas développées en ce sens. L'intention de base serait plutôt d'améliorer les conditions d'une telle attaque. Un plan possible est 12.e5 avec des idées comme ♘e4, ♖ad1, ♗d3, etc. Seulement les Noirs n'ont qu'à répondre 12...d6 ou 12...d5 et il ne se passe pas grand-chose.

Shirov se décide pour une approche plus lente. Le coup du texte force plus ou moins ...b4, après quoi le Cavalier blanc va se repositionner par ♘b1-d2. Maintenant que les Noirs ne disposent plus de ...♘b4, on peut jouer ♗d3, avec des intentions agressives à l'aile-roi. En fonction des circonstances, le Cavalier pourra venir soit en f3 pour contribuer à l'assaut, soit en c4 pour sonder l'aile-dame adverse, et notamment la case b6. Or, ce plan n'est possible qu'avec la Tour en a1, sans quoi les Noirs n'ont pas besoin de pousser ...b4.

12...b4

Avec la Tour en a1, 12...bxa4 se heurte à 13. ♖xa4, et le pion a6 est très faible.

13. ♘b1

Le Cavalier se replace.

13... ♖b8

Empêche ♗b6, qui serait pénible.

14. ♘d2

Le Cavalier revient en jeu.

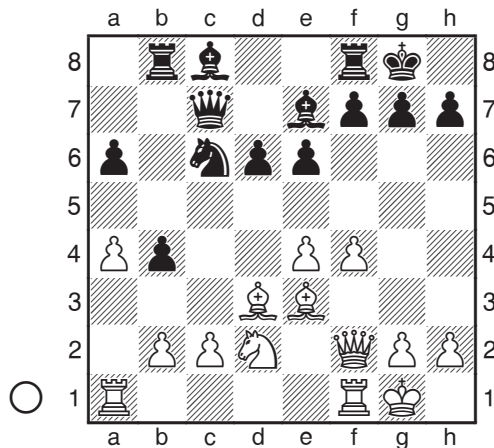
14...0-0

Les Noirs roquent enfin. Dans ce cas précis, le Roi ne risquait pas grand-chose en restant au centre aussi longtemps, car les pièces blanches n'étaient pas assez actives pour le mettre en danger.

15. ♗d3

Première velléité réellement agressive à l'aile-roi.

15...d6 (D)



Le Fou de cases noires aimerait venir en f6, mais il faut d'abord empêcher la poussée e5.

16. ♖ad1

Il s'agit en fait du premier nouveau coup. La partie Van der Wiel-Anderson, Wijk aan Zee 1987 avait continué de manière plus directe avec 16. ♖g3 (pour

jouer f5), mais les Noirs avaient répliqué par 16...f5! 17.exf5 exf5 18.♘f3 ♕f6 19.♖ab1 ♘e7 20.♗fe1 ♕b7 avec un jeu approximativement égal. Les Noirs ont un pion d isolé, mais cette petite faiblesse est compensée par le placement actif des Fous sur les grandes diagonales. Le coup de Shirov s'inscrit dans une approche plus graduelle.

16...b3?

Un choix imaginatif et ambitieux, mais qui va mal tourner, car la position n'est pas assez robuste pour un concept aussi agressif. Le plan avec ...f5 est moins efficace avec la Tour en d1, car après 16...f5 17.exf5 exf5 18.♗fe1, les Noirs ne peuvent pas replacer leurs pièces aussi facilement que dans la partie Van der Wiel-Andersson. En effet, après 18...♕f6? 19.♘c4!, les Blancs menacent déjà 20.♘xd6 ♜xd6 21.♕c4+, et la jolie pointe tactique 19...d5 20.♕c5! leur donne un clair avantage. Mais les Noirs pouvaient s'en tenir à leur plan initial par 16...♕f6, et c'est alors aux Blancs de trouver comment parer l'attaque sur le pion b2.

17.cxb3

Après 17.♘xb3 ♕f6 18.♕c1 ♖b4, les Noirs regagnent le pion avec une position égale ; par exemple : 19.a5 ♘xa5 20.♘xa5 ♕d4 21.♕e3 ♕xe3 22.♜xe3 ♜xa5.

17...♕f6

Sur 17...♘b4 18.♕e2! ♕f6 19.♗c1 suivi de ♘c4, les Noirs n'ont rien obtenu pour le pion.

18.♗c1!

Shirov trouve le meilleur coup : rendre le pion pour priver l'aile-roi adverse de ses défenseurs. Il aurait pu le garder par 18.♕b1, car 18...♕xb2 est mauvais à cause de 19.♘c4. En revanche, 18...a5, qui prépare ...♕a6 et

...♘b4, offrait alors aux Noirs énormément d'activité en compensation. 18.♗b1 est jouable aussi, mais là encore, les Noirs trouvent du jeu grâce à 18...♘b4 19.♕e2 ♕b7. Il est probable qu'aucune de ces lignes ne donne une compensation pleine et entière pour le pion, mais d'une façon générale, mieux vaut disposer d'une forte initiative avec l'égalité matérielle plutôt que de devoir s'arc-bouter en défense avec un pion de plus.

18...♕xb2

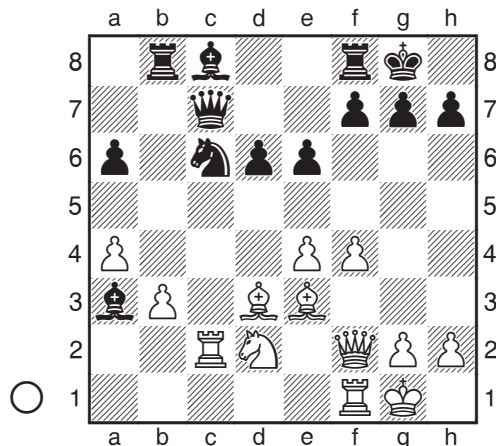
Sinon, les Noirs ont simplement perdu un pion pour rien, par exemple 18...♕b7 19.♘f3.

19.♗c2

Le clouage sur la colonne c est très dangereux.

19...♕a3 (D)

Il faut garder le contrôle de c1, puisque 19...♕f6 perd sur 20.♗fc1 ♕b7 21.e5! ♕e7 (21...dxe5 22.♕e4) 22.♕xa6 ♕xa6 23.♗xc6 ♜b7 24.exd6. Les Blancs ont de bien meilleures perspectives d'attaque sur l'aile-roi, grâce au douteux 16^e coup des Noirs qui n'ont aucune pièce mineure en défense et doivent en plus gérer le clouage sur la colonne c.



20.e5!

La diagonale s'ouvre au profit du Fou de cases blanches, et avec gain de temps puisque les Noirs doivent parer la menace 21.exd6 ♖xd6 22.♙e4 suivi de ♘c4.

20...d5

20...dxe5 échoue sur 21.♙e4 ♙b7 22.♖a1 ♙b4 23.♙xc6 ♙xc6 24.♖a1 et les Blancs gagnent du matériel.

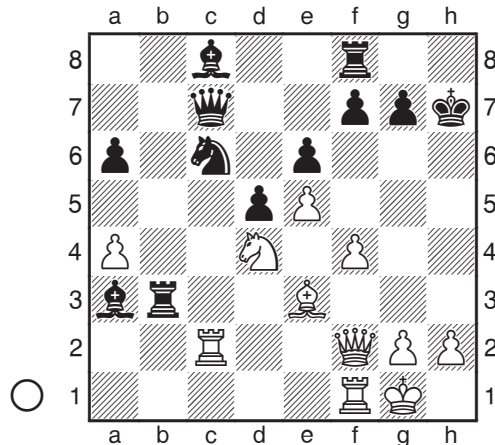
21.♘f3

Ce coup introduit deux possibilités désagréables : d'une part le simple 22.♘d4 ♙b7 23.♖a1 suivi de ♖ac1 avec gain de matériel, et de l'autre le sacrifice ♙xh7+.

21...♞d7?!

Le sacrifice sur h7 est maintenant correct, même s'il exige un jeu très précis de la part de l'attaquant. On peut aller de l'autre côté par 21...♞b7, mais cela ne change pas grand-chose, car les Blancs jouent alors 22.♙xh7+ ♖xh7 23.♞h4+ ♖g8 24.♘g5 ♙e8 25.♞h7+ ♖f8 et obtiennent une énorme attaque par 26.♖fc1! ♙d7 27.f5! ; par exemple : 27...exf5 28.♞h8+ ♖e7 29.♞xg7 ♖d8 30.♘xf7+ ♖c8 31.♙c5 ♙xc5+ 32.♖xc5 et la défense implose.

Il fallait avoir le courage de jouer 21...♖xb3. La meilleure ligne est maintenant 22.♙xh7+! ♖xh7 23.♘d4 (D) (23.♞h4+ ♖g8 24.♘g5 est probablement incorrect, car les Blancs doivent en plus tenir compte du fait que le Fou e3 est « en l'air »), pour regagner la pièce tout en gardant de bonnes chances d'attaque à l'aile-roi. Les variantes valent le coup d'œil, et un coup d'œil attentif, car elles montrent que même lorsqu'on mène une attaque à l'aile-roi, les possibilités tactiques peuvent surgir un peu partout sur l'échiquier :



1) 23...♖b6 24.♘b5! (et voilà!) 24...axb5 25.♙xb6 ♞b7 26.axb5 ♘e7 27.♖c3 ♙b4 28.♖b3 avec un gain facile pour les Blancs.

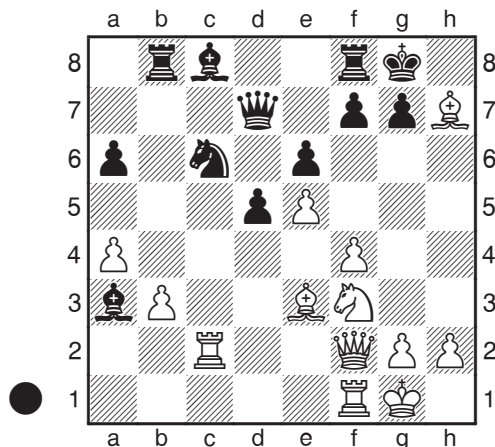
2) 23...♖b2 24.♙c1! ♖xc2 (après 24...♘xd4 25.♞h4+ ♖g8 26.♖xc7 ♘e2+ 27.♙h1, les Noirs n'ont que deux pièces mineures pour la Dame) 25.♞xc2+ ♖g8 26.♙xa3 ♞b6 27.♙xf8 et les Blancs gagnent.

3) 23...♖b4! 24.♖xc6 ♞b7 25.♖c3! (25.f5 exf5 26.♖f6!? est une idée créative, mais après 26...♙b2! les Blancs n'ont pas de continuation claire) 25...♙b2 26.♞c2+ ♖g8 27.♖c7 ♙xd4 (il faut éliminer ce Cavalier avant qu'il n'arrive en g5 ; sur 27...♞b8 28.♘f3 ♖c4 29.♖xc4 dxc4 30.♘g5 g6 31.♞xc4, les Blancs ont un pion de plus et l'aile-roi des Noirs est très faible) 28.♙xd4 ♞a8 (28...♞b8 29.♙a7 ♞a8 30.♖b1 ♖xb1+ 31.♞xb1 paralyse les Noirs) 29.♞c3 et les Noirs ne sont pas bien. Le matériel est égal, mais les pièces blanches occupent des postes actifs et l'aile-roi des Noirs reste faible à cause de l'absence du pion h. Après 29...♖b7 par exemple, la percée 30.f5 exf5 31.e6 fxe6 32.♖xg7+ ♖xg7 33.xg7 ♙e8 34.♙e5 donne aux Blancs une attaque écrasante sur cases

noires et 29...♖xa4 achoppe aussi sur 30.f5. Le mieux reste donc probablement 29...♖c4 30.♖xc4 dxc4 31.♗xc4 dans l'espoir d'arracher la nulle avec un pion de moins.

On voit par cette analyse combien l'équilibre est délicat dans cette position. Dans une des lignes, les Blancs exploitent leur sacrifice en h7 non pas en attaquant directement le roque, mais en jouant sur l'aile-dame (non sans loucher fréquemment de l'autre côté, certes). Après le coup du texte, par contre, la balance penche définitivement du côté de l'attaque de mat.

22. ♕xh7+! (D)



Ce sacrifice ♕xh7+ est une idée bien connue qu'on retrouve dans tous les livres sur le jeu d'attaque. Lorsque les circonstances s'y prêtent, il peut s'avérer décisif immédiatement. Les Blancs continuent par ♘g5+ : sur ...♖g8, il y a ♗h5 et si ...♖g6, alors soit h4 et ♗g4, soit ♗d3+, en fonction de la position. Ici, par contre, rien n'est clair. Certes, sur ...♖g6, les Noirs se font mater immédiatement, mais la défense ...♖g8 s'avère particulièrement coriace. Quand les Blancs parviennent à jouer ♘g5+ et ♗h5, la

Tour f8 ne peut généralement pas bouger sous peine de ♗xf7+, mais comme ici la Dame est en h4 au lieu de h5, il n'y a pas d'attaque sur f7 (la Dame noire défend f7, mais peu importe puisqu'on peut la dévier par ♖xc6). En réalité, les Blancs ont encore des chances de gain, mais il va falloir faire preuve d'une grande créativité. Même dans le cadre d'une idée bien connue, le jeu d'échecs offre énormément de prise à l'imagination.

22... ♖xh7 23. ♗h4+

23. ♘g5+ revient au même.

23... ♖g8

Et non pas 23...♖g6? 24.g4, et c'est mat en quelques coups.

24. ♘g5 ♖e8

24...♖d8?! est inférieur parce que le Roi noir aura sans doute besoin de la case d8 pour s'échapper : après 25.♗h7+ ♖f8 26.♗h8+ ♖e7 27.♗xg7 ♖f8 (27...♖e8 28.♗f6+ ♖f8 29.♘h7+ ♖g8 30.♗g5+ ♖xh7 31.♖f3 fait mat) 28.♘h7 ♖b7 29.f5, les Blancs ont une attaque écrasante.

25. ♖f3!

Les Blancs imaginent un concept original que vous ne trouverez dans aucun manuel sur le jeu d'attaque. Classiquement, le sacrifice du Fou en h7 débouche presque toujours sur une chasse au Roi par 25.♗h7+ ♖f8 26.♗h8+ ♖e7 27.♗xg7, mais ici 27...♖d8 pare toutes les menaces immédiates. Shirov comprend qu'il lui faut amener des renforts sans laisser le Roi adverse s'échapper via e7 et d8. La menace est tout simplement 26.♖h3.

25... ♘e7

Il faut bien voir que 25...♖f8? est perdant : 26.♘h7+ ♖g8 27.♘f6+! gxf6

28.♖g3+ ♔f8 29.exf6 et mat. Puisqu'on ne peut pas s'enfuir, il faut se défendre à l'aile-roi, et seul le coup du texte permet d'éviter le désastre immédiat.

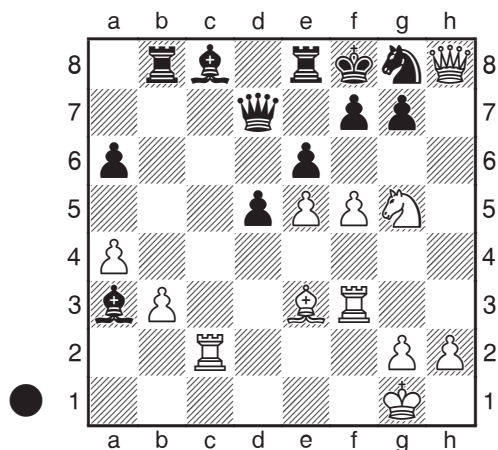
26.♖h7+

On peut maintenant donner des échecs, puisque 26.♖h3?? ♘g6 défend efficacement.

26...♔f8 27.♖h8+ ♘g8

Grâce à leur petite finesse, les Blancs ont pu ramener leur Dame en h8, tandis que le Roi noir est toujours en f8. Ici encore, la chasse au Roi par 28.♘h7+ ♔e7 29.♖xg7 ♔d8 ne ferait que faciliter la défense. Il faut absolument lui compliquer la tâche avant qu'il ne parvienne à s'enfuir.

28.f5! (D)



Bien souvent, l'attaque ne peut réussir que si toutes les pièces ou presque y participent. Pour l'instant, la Dame et le Cavalier blancs occupent des postes actifs, et la Tour c2 semble bien placée pour couper la retraite vers l'aile-dame. En revanche, le Fou et la Tour f3 ne font pas grand-chose. Les Blancs trouvent ici un moyen de les faire monter à l'assaut tout en gardant à

l'esprit un autre principe général : normalement, les lignes ouvertes favorisent l'attaquant. Le coup du texte s'inscrit donc dans le cadre d'une percée dont l'objectif est double : ouvrir des lignes et activer les deux pièces inutilisées précisément sur ces mêmes lignes.

28...exf5

Forcé, sans quoi les menaces 29.fxe6 ♖xe6 30.♘h7+, 29.♘h7+ ♔e7 30.♙g5+ et 29.f6 seraient imparables.

29.e6!

Ouvre encore des lignes. 29.♘h7+ ♔e7 30.♖xg7 est bien moins clair.

29...fxe6

De nouveau forcé, car 29...♖xe6 perd sur 30.♘h7+ ♔e7 31.♙g5+ f6 (31...♔d6 32.♙f4+) 32.♖xg8 et la menace de mat en f8 décide.

30.♖g3

La Tour commence à jouer son rôle. Maintenant que la septième rangée est ouverte, les Blancs ont l'arme fatale 31.♘h7+ suivi de 32.♖xg7+.

30...g6

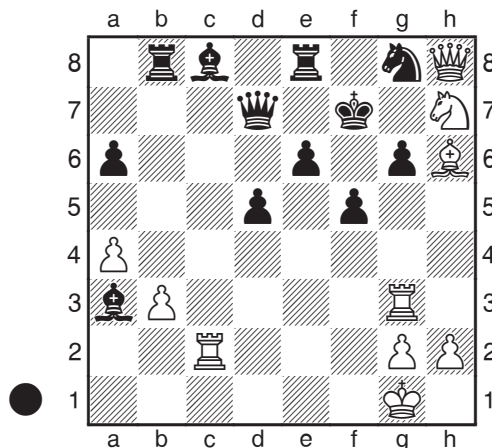
On ne peut même pas rendre la Dame par 30...e5 31.♘h7+ ♔e7 32.♖xg7+ ♔d6, à cause de 33.♖g6+! (33.♖xd7+ est bien aussi) 33...♖e6 (33...♖e6 34.♖g7! menace mat en c7 et gagne encore plus de matériel, tandis que 33...♔e7 se heurte à 34.♙g5+ ♔f7 35.♖g7#) 34.♖xg8 est écrasant : impossible de parer les menaces 35.♖gxc8, 35.♖d8, 35.♘f6 et 35.♘f8, entre autres.

31.♘h7+ ♔f7

Ou 31...♔e7 32.♙g5+ ♔d6 (32...♔f7 transposerait dans la partie) 33.♙f4+ e5 (33...♔e7 34.♖g7+ ♔d8 35.♙c7+) 34.♖xg6+ ♖e6 35.♙xe5+ ♔e7 36.♖g7+ et le mat ne

saurait tarder.

32. ♖h6 (D)



Menace mat en un coup. Non seulement le finish est superbe, mais il est aussi thématique puisque c'est grâce aux lignes ouvertes par la percée f5 que le Fou parvient à se joindre à l'assaut.

32... ♖e7

C'est mat aussi bien après 32... ♖xh6 33. ♖f6+ ♖g8 34. ♖xg6+ ♖xh7 35. ♖xh6+ ♖g8 36. ♖h8# que sur 32... ♖f8 33. ♖xf8 ♖xh6 34. ♖xg6 ♖xf8 35. ♖f6+ ♖e7 36. ♖xf8#.

33. ♖g5+ ♖f7

Il n'y a pas d'issue : 33... ♖d6 34. ♖f4+ ♖e7 (34... e5 35. ♖xg6+ et c'est encore mat) 35. ♖g7+ ♖d8 36. ♖c7+... avec mat au coup suivant.

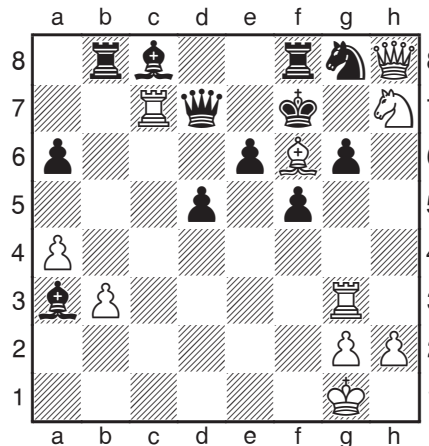
34. ♖f6

34. ♖f6 gagnait plus simplement, mais on aurait mauvaise grâce à critiquer Shirov après une si belle attaque.

34... ♖f8

34... ♖a7+ 35. ♖h1 ne sert à rien, et si 34... e5 35. ♖c7 ♖xc7 36. ♖g7+, la Dame succombe.

35. ♖c7! (D)



En fait, ici aussi la Dame noire passe à la trappe.

35... ♖xf6

35... ♖xc7 36. ♖g7+ ♖e8 37. ♖xc7 est sans espoir également.

36. ♖xf6+ ♖e8

Ou 36... ♖g8 37. ♖xg6+ ♖xh7 38. ♖h6+ ♖g8 39. ♖h8#.

37. ♖xg6+ ♖d8

37... ♖f7 38. ♖f6+ est encore pire.

38. ♖xd7+

Les Blancs passent à la caisse.

38... ♖xd7

39. ♖xf8 ♖xf8

Avec seulement deux Fous pour la Dame, les Noirs n'ont plus rien à espérer dans cette partie.

40. ♖f6+ ♖e7

40... ♖e8 perd sur 41. ♖g8.

41. ♖g8+

Ce coup force l'échange des Tours. Le reste est facile.

41... ♖c7 42. ♖c3+ ♖b7 43. ♖xb8+ ♖xb8 44. h4 1-0

44... ♖xh4 se heurte à 45. ♖h8+, mais sinon, le pion h va jusqu'au bout.

Connu depuis au moins 400 ans, le sacrifice du Fou en h7 reste néanmoins d'actualité. Comme tous les grands concepts d'attaque classiques, il fait de nouvelles victimes tous les jours, partout dans le monde. Cela dit, désormais, la plupart des joueurs se méfient et on ne le trouve que rarement sous sa forme pure.

Dans cette partie, les conditions ont pu être réunies à cause d'un coup hasardeux de l'autre côté de l'échiquier. Suite à 16...b3?, les Noirs ont été mal inspirés en éloignant leur Fou de cases noires de la défense de l'aile-roi. Lorsque la possibilité de jouer ♖xh7+ s'est présentée, Shirov a saisi sa chance alors même qu'il ne pouvait pas avoir analysé à fond toutes les variantes. Il a calculé plusieurs lignes, c'est certain, ce qui lui a suffi pour conclure que les Noirs ne pourraient résister à la pression de l'attaque. L'idée centrale a consisté à combiner le sacrifice avec une percée centrale par f5 et e6, une ouverture de ligne qui a permis à toute son armée d'entrer dans la mêlée. Enfin, Shirov a su trouver une jolie conclusion pour conclure cette excellente partie d'attaque.

Les leçons à retenir :

1. Pour devenir un bon attaquant, il est essentiel de bien connaître les idées et sacrifices d'attaque standard.
2. Ces idées peuvent vous servir de guide, mais il faudra vous adapter aux spécificités de votre position.
3. Quand vous attaquez le roque, restez attentif aux possibilités tactiques ailleurs sur l'échiquier.
4. Plus il y a de lignes ouvertes, mieux c'est pour l'attaquant.

La déferlante de sacrifices

Tous les joueurs d'échecs rêvent d'attaques brillantes, émaillées de sacrifices et culminant en un mat spectaculaire. Cela n'arrive pas très souvent. Il y a deux grandes raisons à cela. Premièrement, les circonstances ne sont pas toujours réunies, et deuxièmement, même quand elles le sont, nous n'avons pas toujours le courage de nous lancer dans le sacrifice, ou alors nous jouons mal par la suite.

Pour ce qui est des circonstances, cela dépend en grande partie de notre style de jeu. Si le vôtre consiste à exploiter de minuscules avantages positionnels, vous aurez peu de chances de vous retrouver dans une situation propice à une cascade de sacrifices. Et même si vous avez le style qui convient, en général il faut prendre des risques pour obtenir une attaque prometteuse, en jouant un gambit par exemple.

Si l'on manque de courage pour jouer le sacrifice alors même qu'on l'a vu, c'est souvent par manque de confiance en notre capacité de calcul. Nombreux sont ceux qui reculent devant un sacrifice reposant sur une variante de dix coups de profondeur sans aucune échappatoire en cas de problème. La solution : s'entraîner au calcul tactique, se tester sur des positions délicates en vérifiant par la suite son analyse avec un ordinateur (si je peux me permettre, l'ouvrage *John Nunn's Chess Puzzle Book* sera parfait pour cela...). Enfin, même si le sacrifice est correct, certains facteurs psychologiques comme l'excitation vont encore nous compliquer la tâche. Il est probablement impossible de toujours conserver un calme olympien quand on